

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007). Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Danar Santi, 2009 : 7).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi. Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung.

Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal. Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005: 19) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah.

Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut di sebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini pada Kelompok B6 TK Islam Maradekaya Kota Makassar juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru. Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan pada anak didik kelompok B6 TK. Islam Maradekaya untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan bermain *puzzle*. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Bermain menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Bermain *puzzle* menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak.

Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan kegiatan pengembangan tentang “Pemamfaatan media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas anak didik Kelompok B pada TK Islam Maradekaya Kota Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimanakah pemamfaatan media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas anak didik Kelompok B pada TK Islam Maradekaya Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan kegiatan pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pemamfaatan media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas anak didik kelompok B pada TK Islam Maradekaya Kota Makassar

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

- a. Bagi prodi PGPAUD diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk gambaran terhadap kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas di Taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di Taman kanak-kanak Islam maradekaya Kota Makassar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas di Taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.
- b. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas melalui kegiatan bermain puzzle di taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.
- c. Bagi sekolah Tk sebagai bahan masukan dan referensi terhadap adanya kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas di Taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.